

## Der Abenteuerweg als Schulausflug

Der Abenteuerweg ist ein Angebot in verschiedenen Gemeinden. Da es von der Gemeinde unterstützt ist, ist das Abenteuer für dich und deine Klasse **komplett gratis**. Auf dem Abenteuerweg wird deine Klasse von einer App begleitet. Dabei hören die Kinder ein interaktives Hörspiel und werden mit Fotos auf den verschiedenen Wegen geführt. Dabei treffen sie selbst Entscheidungen, welche die Geschichte und den Weg beeinflussen. Die Abenteuerwege finden an 4 verschiedenen Orten statt und sind von der jeweiligen Gemeinde unterstützt. Deshalb ist der Abenteuerweg für dich und deine Klasse gratis.



Der Abenteuerweg wurde von Lehrpersonen und Softwareentwicklern erstellt und auch mit Klassen getestet.



### Facts:

**Weglänge:** 5-7km je nach Entscheidung. Nach rund 3km kann über ein kürzeres oder längeres Ende entschieden werden. (30min/ 1h)

**Alter:** Bei Schulklassen empfehlen wir die Durchführung mit 3.-6. Klassen

**Rundgang:** Start beim Gemeindehaus Meilen (gegenüber vom Bahnhof Meilen)  
Ziel beim Bahnhof Meilen

**Zeit:** 3-5h je nach Anzahl Pausen und Laufgeschwindigkeit. Als Schulklasse empfehlen wir ein Ganztagesprogramm daraus zu machen, um genügend Zeit für An-/Abreise und Pausen zu haben.



## Tipps zur Durchführung:

Jüngere oder weniger selbständige Klassen in 2 Gruppen aufteilen und von Erwachsenen begleiten lassen. Ab der 5. Klasse empfehlen wir Kleingruppen von 4-6 Kinder loszuschicken und nur vereinzelt Gruppen zu begleiten. Die App ist selbsterklärend und allein unterwegs zu sein verleiht dem Tag Abenteuercharakter. Auch eine gruppenweise Anreise ähnlich der ZVV-Reise erhöht die Selbständigkeit. Idealerweise schickt man die Gruppen mit einem Abstand von mindestens 20-30min los, sodass sie sich nicht zu oft treffen. Ein gemeinsamer Mittagstreffpunkt kann vereinbart werden, erschwert jedoch das allein Unterwegssein.

### Positionierung der Lehrperson:

Bei diesem Weg bietet es sich an, dass die Lehrperson sich bei der Burg Friedberg positioniert und so alle Gruppen an ihr vorbeigehen. Danach kann man gleich auf die andere Seite beim Moosacher und begegnet so auch nochmals einigen Gruppen. Beim Unot entscheiden sich die Gruppen, ob sie den langen (1h) oder kurzen (30min) Abschluss machen wollen. Eventuell braucht es auch da nochmals Begleitung. Das Ende ist beim Bahnhof Meilen.

Wir empfehlen das vorgängige Rekognoszieren des Weges. So können allfällige Porblemstellen gleich erkannt werden, z.B. allfällige Baustellen oder gesperrte Wege.

### Material pro Gruppe:

- Ein vollfunktionstüchtiges, aufgeladenes Handy (wir empfehlen ein zweites für den Notfall)
- Eine Powerbank zum Nachladen des Akkus (nur für den Notfall)
- Eine Bluetooth-Box (voll aufgeladen)
- Blatt mit Notfallnummern (Tel der Lehrperson etc.)
- Znüni, Mittagessen, Wasserflasche, Sonnenschutz, Regenschutz



### Mögliche Vorbereitungen:

Es ist im Unterricht keine Vorbereitung nötig ausser dem **Herunterladen des Weges**. Dadurch ist die Verbindung zum Internet während dem Laufen nicht notwendig ist. Wir haben hier eine Sammlung von Ideen zusammengetragen, die man als Ergänzung nutzen kann:

- Es kann ich Vorfeld das Intro auf [www.abenteuerweg.ch/intro.html](http://www.abenteuerweg.ch/intro.html) beispielsweise in einer Deutschlektion in Kleingruppen gelesen und besprochen werden. So lernen die Schüler:innen die Geschwister Winnie & Tack sowie den Entscheidungscharakter kennen.
- Die Gruppen können im Vorfeld alle wichtigen Infos zum Weg auf [www.abenteuerweg.ch](http://www.abenteuerweg.ch) selbst suchen (Packliste, nötige Vorbereitung im Vorfeld).
- Der Wortschatz der umfangreichen Hörspiele kann im Vorfeld mit dem **Memory** erarbeitet werden. Dies steht gratis zum Download zur Verfügung auf [www.abenteuerweg.ch](http://www.abenteuerweg.ch)
- Die Gruppen können die Anreise selbst mit SBB oder VZZ planen und einen Tagesablauf erstellen. Für den Abenteuerweg sollen sie rund 5h einplanen (Pausen sind inklusive). Als Schulreise empfehlen wir genug Zeit für das Verweilen und Entdecken einzuplanen.

### Mögliche Nachbereitung:

Es ist keinerlei Nachbereitung des Weges nötig. Wer aber gerne den Ausflugstag nochmals im Unterricht aufgreifen will, kann dies beispielsweise mit diesen Ideen tun:

- Fotos des Tages ausdrucken und die Schüler:innen eine eigene Fotocollage mit kleinen Texten zur Erinnerung erstellen lassen. Als Ergänzung stehen die **Ausmalbilder** zum Download zur Verfügung.
- Die Schüler:innen können uns ihre Erlebnisse per Mail an [info@abenteuerweg.ch](mailto:info@abenteuerweg.ch) schicken, mit oder ohne Fotos oder Zeichnungen. Gerne antworten wir innert drei Wochen.
- Andere Entscheidungen können noch gehört werden, ohne den Weg dabei abzulaufen. So kann beispielsweise während einer Zeichnungslektion nochmals in die Welt von Winnie & Tack eingetaucht werden. Wir stellen dafür auch **Ausmalbilder** zum Download zur Verfügung.
- Das Wortschatz-**Memory** kann zur Vertiefung nochmals oder erstmals genutzt werden.
- Zum Hörspiel können Fragen gestellt werden, um das Textverständnis zu ermitteln, ähnlich einem Hörtest.
- Drehbuchausschnitte stehen zum Download bereit und können für Vorleseübungen (Schweizerdeutsch) oder Theaterdarbietungen genutzt werden.



## Unterlagen für die Lehrperson:

- Dieses Infoschreiben
- Wortschatz-Memory
- Bilder von Winnie, Tack und Ikarus
- Ausmalbilder
- Karte mit allen Wegen inkl. Wegentscheidungen

## Zur Karte:

Da die detaillierte Karte das Abenteuer abschwächt, ist sie nur für Lehrpersonen und sonstige Gruppenleiter:innen gedacht. Sie soll den Kindern nicht gezeigt und lediglich zur Planung genutzt werden. Darauf sind vorhandene WCs, Feuerstellen, Spielplätze, Parkplätze und sonstige Informationen eingetragen.

